

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SNIP
BERBASIS *EDUTAINMENT* UNTUK POKOK BAHASAN
ARITMETIKA SOSIAL DALAM KEGIATAN EKONOMI

Oleh
Edina Witlyastuti
NIM. 023124023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Matematika berbasis *edutainment* untuk pokok bahasan "Aritmetika Sosial dalam Kegiatan Ekonomi", serta untuk mengetahui dampak penggunaannya terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan produk, berupa CD pembelajaran Matematika berbasis *edutainment* untuk pokok bahasan "Aritmetika Sosial dalam Kegiatan Ekonomi". Subjek penelitian meliputi 10 guru Matematika SNIP di Yogyakarta, 39 siswa kelas VII B SMPN 15 Yogyakarta, dan 20 siswa kelas VII A SMPN 15 Yogyakarta. Instrumen penelitian berupa angket tentang media pembelajaran berbasis komputer, angket minat belajar siswa, angket evaluasi media, soal *pretest*, dan soal *posttest*. Data dari angket, soal *pretest* dan *posttest*, dianalisis dengan teknik persentase. Selain itu, dianalisis pula mengenai rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest* dengan menggunakan *t*-test.

Perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *edutainment* untuk pokok bahasan "Aritmetika Sosial dalam Kegiatan Ekonomi" dilakukan melalui proses analisis, desain, produksi, implementasi, dan evaluasi. Data hasil analisis digunakan sebagai bahan desain media. Selanjutnya dilakukan produksi media dengan menggunakan program *Macromedia Flash MX* dan dikemas dalam bentuk CD. Implementasi media tersebut berupa uji coba sebanyak dua kali di SMPN 15 Yogyakarta dan dilakukan evaluasi sesudahnya. Dari keseluruhan siswa yang mengikuti uji coba, 90 % diantaranya mengalami peningkatan minat belajar, sedangkan 80 % diantaranya mengalami peningkatan prestasi belajar pada pokok bahasan "Aritmetika Sosial dalam Kegiatan Ekonomi". Berdasarkan analisis menggunakan uji *t* dengan tingkat kepercayaan sebesar 5 %, diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Matematika SMP berbasis *edutainment* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan "Aritmetika Sosial dalam Kegiatan Ekonomi".

Kata kunci: media, *edutainment*, Aritmetika Sosial dalam Kegiatan Ekonomi